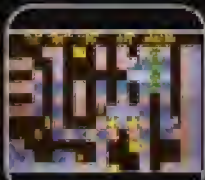


Screen Shots
Amiga



Rockford's the name, and underground mining's the game! Can you guide Rockford through the 10 different caves, collecting diamonds and avoiding falling boulders, exploding fireflies and other underground hazards. Not only does this pack contain the latest Boulder Dash game, but also an amazing construction kit that allows you to design and play your very own caves and puzzles. So now there is no limit to the fun you can have!

Il s'appelle Rockford et il prospecte le sous-sol pour découvrir des diamants! Pourvez-vous guider Rockford à travers les 10 grottes différentes, en recueillant des diamants et en évitant les rochers qui tombent, les lucioles explosives et tous les autres dangers du sous-sol. Vous trouverez ici, non seulement le jeu Boulder Dash le plus récent, mais aussi un fantastique kit de construction qui vous permettra de concevoir et de jouer vos propres grottes et de résoudre vos propres énigmes.

Se llama Rockford y se dedica a la minería. ¿Podrás guiar a Rockford a través de 10 diferentes cuevas, recogiendo diamantes y evitando los rocas que caen, las luciértagas que explotan y otros animales peligrosos? Este disco no sólo contiene la última versión de La Mina de Diamantes, sino también un maravilloso equipo de construcción que te permitirá diseñar tus propias cuevas y puzzles. ¡Ahora la diversión no tendrá límites!

Er heißt Rockford. Und er ist unter der Erde auf der Suche nach Diamanten. Können Sie Rockford durch die 10 verschiedenen Höhlen führen, ihn dabei Diamanten sammeln lassen und ihn vor herabfallenden Felsbrocken, explodierenden Glühwürmchen und anderen unterirdischen Gefahren bewahren? Diese Packung enthält nicht nur das neueste BOULDER DASH-Spiel, sondern auch einen Baukasten, mit dem Sie Höhlen und Aufgaben selbst gestalten können. Ihren Spielvergnügen sind also keine Grenzen gesetzt!

Rockford è il nome e scavare la miniera è il gioco! Sei capace di guidare Rockford attraverso 10 caverne diverse, raccogliendo diamanti ed evitando le palle di macigni, faccende esplodenti luciole ed altri ostacoli sotterranei? Questo costruttore non solo contiene l'ultima gioco Boulder Dash, ma anche un sorprendente kit di costruzione che ti permette di progettare e di giocare con le tue caverne ed i tuoi puzzle personali. Così, adesso, non ci saranno più limiti ai tuoi divertimenti!

Amiga	Amiga
Amstrad	486/386/286/286
Amstrad	486/386/286/286
Amstrad	486/386/286/286
Spectrum	486/386/286/286
Commodore	486/386/286/286
Commodore	486/386/286/286

BOULDER DASH
CONSTRUCTION KIT

Title Code
876



ED05



Emulador

si che Rockford ti socorra! Puoi quindi avviare nuovamente la caverna. Ti verrà assegnata una vita extra ogni 500 punti.

JIT DI COSTRUZIONE

Con questa parte del programma, puoi creare le tue caverna ed intermissioni Boulder Dash. Puoi anche creare un gioco completo usando fino a 64 schermi in ogni ordine di caverna e intermissione. Questi progetti possono venir usati in 14 giochi Boulder Dash. Sul ST il comando dello schermo edit è llamado mouse. Premere il pulsante dentro o ESCAPE cancella il menu nel quale ti trovi attualmente. Sul AMIGA usa i tasti per il cursore e la spaziatrice. Inizio: Quando hai editato per la prima volta, verrà presentato un menu che dà la scelta di far le edit della caverna o intermissione presente o di creare una nuova. Usa i mouse o i tasti per spostare i indicatori del menu, e far scattare sul opzione desiderata. Lungo la parte superiore o a lato dello schermo vedrai un certo numero di immagini (legendo da sinistra a destra, le loro funzioni sono descritte sotto per selezionare un'immagine prima il pulsante di sintesi).

COBERTINI Mantengo il gioco non solamente casuale, e possono essere sempre se non vi sono oggetti davanti. Una volta selezionato, posizionali sullo schermo del gioco muovendo il mouse e premendo il pulsante di sintesi. Diamanti per vincere e necessario raccogliere un certo numero di diamanti in ogni caverna e per abbandonarla. Muro incantato e come un diamante solo che ad eccezione del fatto che quando viene colpito da un oggetto si "frantuma" per un certo tempo di tempo. Durante questo periodo ti assombrerà l'immagine di diamanti e viceversa. Muro un muro regolare usato per costruire spalti e percorsi. Non è possibile attraversarlo ma può essere distrutto da esplosioni. Muro di Tifone: questo muro è indestruibile. Muro Cricetador: Se non ti sono ostacoli vicini, questo muro si estende ad ogni spazio libero.

Edra Rockford: questo non si muoveranno ma deve proteggersi da macigni, ecc. che possono distruggerli.

Sporco: usato come riempitivo. Blocca tutti gli oggetti eccetto Rockford! L'uccello: esplosione al contatto uccidendo Rockford. Vengono distrutti se vi è la cascata cadere sopra dei macigni o in contatto con un Ambrós. Falfale: si comportano come sopra eccetto per il fatto che quando esplodono producono diamanti.

Ambrós: questa creatura molto sporcio e se non è contenuta (quando si trasferisce in diamanti), si trasferisce online in Macigno. Menta: sembra un ambrós, ma può essere attraversata da rocce e diamanti. Porta d'Uccello: questa porta sembra proprio la porta di Tifone, ed è ovviamente difficile da trovare.

Porta d'Uccello: questa porta verrà svelata non appena sarà stato raccolto il numero richiesto di diamanti.

Entrata: qui il dove inizia Rockford.

COMANDI (me Mode) (Phone) Ti disegna una fila dell'immagine attualmente selezionata. Fai uno scatto per la posizione di partenza e un altro per la posizione finale. Random: selezionando immagine dei dati 20 degli oggetti selezionati a posizionalirli in modo casuale sullo schermo di gioco. Eraser (Punta E) seleziona uno spazio vuoto, che può essere usato per cancellare oggetti mai posizionali.

Click (Punta Y) permette che la temperatura ed il contador vengono modificati. C (Punta C) Cambia nel menu colore, seleziona il colore da cambiare e premi il tasto. Gli indicatori R G B possono essere cambiati usando il mouse. Punta E: tasto a sinistra per selezionare un nuovo colore.

T (Punta T) tasto lo schermo su cui sta facendo l'edit. Usa il joystick per controllare Rockford. Ma una vita sola.

M (Punta M) seleziona un nuovo schermo, ed elimina l'intermissione nella caverna su cui stai lavorando.

Altre funzioni alle quali si accede solo con i tasti sono: F (Full screen) (schermo intero) vista dell'intera area di gioco. S (Sound) (suono) ON/OFF.

NOTA su ST premendo O si cambia dall'area di gioco scrolling all'area di gioco non scrolling. Su Amiga, per visualizzare le diverse aree dello schermo di gioco, selezionare lo schermo intero (I) e poi spostare il cursore verso la nuova area.

MENU PRINCIPALE Usando il menu principale, puoi selezionare i parametri dell'intermissione nella caverna, il caricamento e salvataggio, far ripartire una caverna, accedere al comando del disco e le opzioni di gioco.

OPZIONI DI GIOCO Permette al giocatore di collegare diverse caverna ed

intermissioni. Usa il mouse ed i tasti per selezionare la caverna e le intermissioni. Modifica l'opzione Y/N (Sì/No) per decidere se il giocatore può accedere a quella caverna del gioco principale. Puoi poi salvare la tua struttura sul disco. **NOTA** SI PREGA DI USARE UN DISCO SEPARATO PER SALVARE LE TUE CAVERNE E SEQUENZE. Usa W/A SU CAVERNE ED INTERMISSIONI. un gioco Boulder Dash standard consiste di un totale di 16 caverna e 4 intermissioni. Le caverna sono da 4 schermi video, tabulato, ecc. ed è che il giocatore deve raccogliere i diamanti richiesti. Dopo ogni caverna, il giocatore viene ricompensato con un gioco "bonus". L'intermissione, invece, è semplicemente un unico schermo su cui farvi può ottenere punti o vite extra. Ovviamente, usando questo kit, si può modificare il numero delle caverna e delle intermissioni qualsiasi numero a sequenza.

BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

ISTRUCCIONES

Instrucciones de carga

Spectrum	LOAD
Commodore 64 standard	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (disco)	LOAD " 8.1
Amiga (cassette)	RUN
Amiga (disco)	TAPE (Enter) RUN (Enter)
Amiga (disco)	RUN DISK

ATARI ST Apaga el ordenador, inserta el disco y vuelve a encenderlo. Con el ratón, pulsa dos veces el fichero LOADPRG que verás en pantalla. El programa se cargará automáticamente. **AMIGA** Apaga el ordenador. Inserta el disco y vuelve a encenderlo. El programa se cargará automáticamente.

Una vez cargado el programa tendrás la posibilidad de utilizar el Equipo de Construcción o de jugar. Pulsa la tecla elegida y el programa ejecutará la sección deseada.

EL JUEGO El objetivo de La Mina de Diamantes es explorar cuevas y recoger el número de diamantes indicado en el tiempo limitado. Generalmente la forma de resolver las cuevas es muy sencilla, pero no siempre resulta evidente desde el principio. Lee atentamente la descripción de los elementos del juego en el "EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN" a fin de comprender mejor sus diferentes aspectos.

PARA JUGAR Una vez que se haya terminado de cargar la sección del juego, se le pedirá el nombre del fichero o se escribe SAVE1 (es un conjunto de 16 cuevas predeterminadas) o el nombre de alguno de los juegos que hayas creado utilizando el equipo.

Puedes desplazar la personaje, Rockford, por el interior de la cueva, utilizando el joystick. Si ves que no vas a poder completar la cueva en la que te encuentras, pulsa ESC o Rockford se suicidará. De esta forma podrás volver al comienzo de la cueva. Cada 500 puntos obtendrás una vida adicional.

EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN Empleando esta parte del programa podrás crear tus propias cuevas e intervalos de La Mina de Diamantes. También podrás elaborar un juego completo utilizando hasta 64 pantallas en cualquier orden de cuevas e intervalos. Los diseños pueden utilizarse con el juego La Mina de Diamantes IV.

En el ST el control de las pantallas de edición se realiza con el ratón. Pulsando el botón derecho o ESC abandonas el menú activado en ese momento. En el Amiga utiliza las teclas de cursor y la barra espaciadora.

Para comenzar, cuando edites por primera vez aparecerá un menú que te ofrecerá la posibilidad de modificar una cueva o intervalo existente, o bien de crear una nueva. Utiliza el ratón o las teclas para desplazar el cursor por el menú y pulsa sobre la opción deseada. En la fila superior de la pantalla, o a uno de sus lados, verás una serie de iconos. Leyendo de izquierda a derecha, en la parte inferior se describen sus funciones (para seleccionar un icono, pulsa el botón izquierdo).

OBJETOS ROCAS Las rocas caen si no están apoyadas, y pueden ser empujadas si delante de ellas no hay ningún objeto. Cuando las seleccionas, colócalas en la pantalla de juego moviendo el ratón y pulsando el botón. Cuando

Diamantes, es preciso recoger en cada cueva un determinado número de diamantes para ganar y salir de ella.

Muro Encantado: es igual al resto de los muros, a excepción de que, cuando lo golpees con un objeto, se "confunde" durante algún tiempo. Durante este periodo las rocas se

convertirán en diamantes, e viceversa.

Muro: un muro común utilizado para contener espacios y caminos. No puede cruzarse aunque puede destruirse con explosivos.

Muro de Tifone: este muro es indestruible.

Muro "cricetador" si no hay obstáculos a su alrededor, este muro crecerá invadiendo cualquier espacio libre.

Rockford adicionales no se mueven, pero debes evitar que sean destruidos por rocas, etc. Escoba: se utiliza para limpiar. Deben cualquier objeto, excepto a Rockford.

Lucharrugas: Explotan al contacto, matando a Rockford. Se destruyen lanzando rocas contra ellas, o por contacto con amebas.

Mantoparas: se comportan como las lucharrugas, con la diferencia de que si explotan producen diamantes.

Amebas: crecen en la escoba, e a menos que las confines (momento en que se convertirán en diamantes), finalmente se transformarán en rocas.

Fango: semejante a la ameba, aunque puede ser atravesado por diamantes y rocas.

Puerta de salida oculta: esta puerta se parece a un Muro de Tifone, y obviamente es difícil de encontrar.

Puerta de salida: verás esta puerta tan pronto contigas el número de diamantes necesario. Entrada: aquí comienza a jugar Rockford.

ORDENES

Modo de línea (punta L) se dibuja una línea del icono seleccionado. Pulsa para su posición inicial, y vuelve a pulsar para su posición final.

Alarston: recogiendo el como dato colocará alarstonamente 20 de las objetos seleccionados en la pantalla de juego.

Borrador (punta E) selecciona un espacio vacío, que puede utilizarse para borrar objetos mal ubicados.

Reloj (punta Y): Permite ajustar los horarios y contadores.

C (punta C) cambia los colores. Selecciona en el menú de colores el color que deseas modificar y pulsa el botón. Los indicadores RGB pueden modificarse empleando el ratón.

Pulsa el botón izquierdo para seleccionar un nuevo color.

T (punta T) te permite comprobar la pantalla que estás editando. Usa el joystick para controlar a Rockford. En este caso borrar una sola vida.

M (punta M) selecciona el menú principal que se describe más abajo.

N (punta N) selecciona una nueva pantalla y borra el intervalo en que estás trabajando.

Otras funciones a las que sólo puedes acceder mediante el teclado son:

F - Pantalla entera (te permite ver la totalidad de la zona de juego).

S - Activar/Desactivar sonido.

NOTA En el ST al pulsar O activas o desactivas el desplazamiento de la zona de juego. En el Amiga, para ver las diferentes zonas de la pantalla de juego, selecciona pantalla entera (F) y a continuación desplaza el cursor hasta la nueva área.

MENU PRINCIPAL

Utilizando el menú principal puedes definir los parámetros de intervalo de cueva, cargar globos, recomenzar una cueva, acceder a las órdenes de disco y a las opciones de juego.

OPCIONES DE JUEGO Permite al jugador agrupar diferentes cuevas e intervalos. Utiliza el ratón o las teclas para seleccionar las cuevas e intervalos. Modifica la opción S/N para decidir si el jugador podrá acceder a esa cueva desde el juego principal. En este momento podrás grabar la secuencia en el disco. **NOTA** UTILIZA UN DISCO INDEPENDIENTE PARA GRABAR TUS CUEVAS Y SECUENCIAS.

NOTA SOBRE CUEVAS E INTERVALOS Un "juego" de La Mina de Diamantes está formado por un total de 16 cuevas y 4 intervalos. Las cuevas están formadas por 4 pantallas de TV de laboratorio, etc., y es el lugar en que el jugador debe recoger los diamantes necesarios. Cada intervalo el jugador se recompensado con un "juego de bonificación", el intervalo. Es una pantalla en la que pueden conseguir puntos o vidas adicionales. Obviamente, utilizando esta opción se puede alterar la cantidad de cuevas e intervalos a cualquier cantidad o número de secuencias.

Boulderdash is a registered trademark of First Star Software Inc. Boulderdash Construction Kit and Rock-Rock are trademarks of First Star Software Inc. Boulderdash was created by Peter Lappe with Chris Green. Audiovisual materials copyrighted 1989 First Star Software Inc. All rights reserved.